

REPUBLIQUE FRANÇAISE  
INSTITUT NATIONAL  
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE  
PARIS

(11) N° de publication :

2 368 288

A3

DEMANDE  
DE CERTIFICAT D'UTILITÉ

(21)

N° 76 32016

(54)

Règle du jeu du «Courant électrique».

(51)

Classification internationale (Int. Cl.)

A 63 F 3/02.

(22)

Date de dépôt

22 octobre 1976, à 16 h 21 mn.

(33)

(32)

(31)

Priorité revendiquée

(41)

Date de la mise à la disposition du  
public de la demande

B.O.P.I. — «Listes» n. 20 du 19-5-1978.

(71)

Deposant : MACAUX Frederic, résidant en France.

(72)

Invention de :

(73)

Titulaire : *Idem* (71)

(74)

Mandataire :

## REGLE DU COURANT ELECTRIQUE

C'est un jeu de réflexion qui peut se pratiquer à 2, 3 ou 4 joueurs.

### ELEMENTS CONSTITUTIFS DU JEU

A 2 et 4 joueurs, le jeu se déroule sur un carré composé de 676 cases, et à 3 joueurs, sur un hexagone de 544 cases.

Dans les coins du jeu, quelques cases représentent la centrale électrique de chaque joueur.

Des pions de 2 formes : pyramidaux et cylindriques.

### REGLE DU JEU A DEUX JOUEURS

#### Première manière :

Chaque joueur prend une centrale électrique opposée à celle de l'adversaire.

Le but du jeu consiste à établir une ligne de courant jusqu'à la centrale adverse pour la court-circuiter.

On joue à tour de rôle, le même nombre de points, à savoir 5.

Il est interdit de passer un tour.

En début de partie, on ne se sert que de pions pyramidaux.

Le premier pion est placé dans une case en contact avec la centrale (voir Figure I).

Chaque pion ajouté par la suite, doit être en contact avec les précédents.

On obtient ainsi une chaîne de pions symbolisant un fil électrique.

Il faut préserver le fil de toute coupure, pour amener le courant le plus loin possible vers la centrale adverse.

Chaque pion placé sur le jeu ne peut être changé de place par la suite.

Lorsque les deux circuits (ou chaînes) sont en contact, on peut prendre des pions à l'adversaire.

La prise consiste à placer à l'emplacement du pion pyramidal pris à l'adversaire, un pion cylindrique.

Ces pions transmettent le courant et permettent de continuer le fil électrique.

Il ne peuvent être pris par l'adversaire et restent à leur place jusqu'à la fin de la partie.

La prise des pions pyramidaux peut constituer des barrages de pions cylindriques sur toute la largeur du jeu.

Lorsqu'une case devient la seule possibilité de passage vers une centrale adverse pour le courant d'un des joueurs, ~~elle~~ <sup>une</sup> devient ~~la~~ <sup>une</sup> case de connexions multiples et pourra être occupée par tous les joueurs.

On dispose à cet effet, de pions pyramidaux de taille plus petite que les précédents. Ces pions ne peuvent être pris et peuvent coexister avec des pions adverses du même genre sur une case de connexion multiple.

Lorsqu'une case de connexion multiple aura été occupée par tous les joueurs, on remplacera les petits pions par un pion pyramidal multicolore de taille normale.

Ce pion, dit Standard, appartient à tous les joueurs.

#### Deuxième manière :

Chaque joueur possède 2 centrales diagonalement opposées et des pions de couleur différente pour chaque centrale.

Il est interdit de prendre avec des pions d'une de ses centrales, des pions de son autre centrale.

Le but du jeu sera de court-circuiter les deux camps adverses avec ~~un~~ les pions d'une même centrale.

#### REGLE DU JEU A TROIS JOUEURS

Le jeu se déroule sur un hexagone de 544 cases.

Chaque joueur a une centrale.

Il faut court-circuiter les centrales des deux autres adversaires.

#### REGLE DU JEU A QUATRE JOUEURS

Une centrale pour chaque joueur.

~~Première manière~~ : Il faut court-circuiter les trois autres adversaires.

Autre manière : peut se jouer par équipe.

Une même équipe possède deux centrales diagonalement opposées  
Même règle que la deuxième manière du jeu à deux joueurs.



FIG UNIQUE

2368283

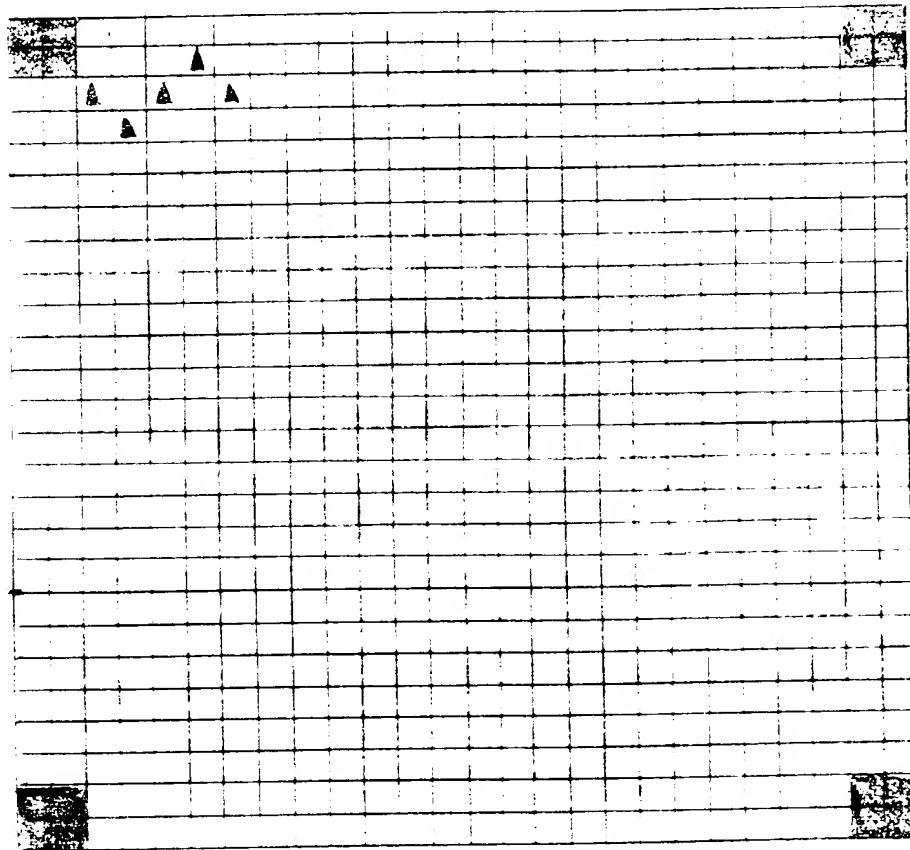


Figure I